

શેતરંજ.



દામોદર હિરાલાલ બુકસેલર.

અંભાત.

કીંમત ૦-૮-૦.

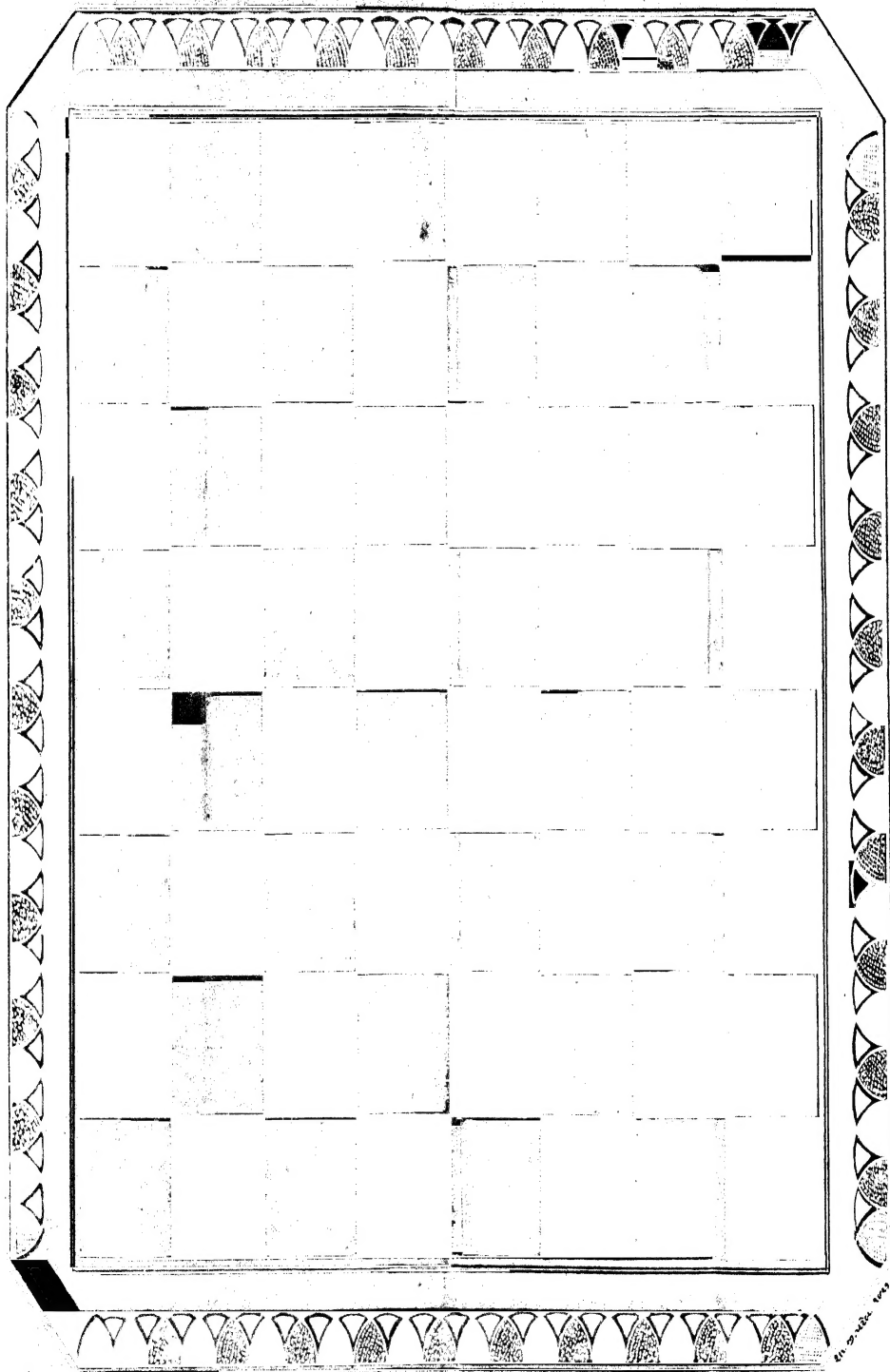
ગુજરાત વિદ્યાપીઠ ગ્રંથાલય

[ગુજરાતી કૉપીરાઈટ વિભાગ]

અનુક્રમાંક ૧૩૭૫૦ વર્ગીક

પુસ્તકનું નામ શોભરંજ

વિષય ઠસ ૩૨૧



શૈતરંજ.

અનાવનાર:

માસ્તર જગુભાઈ હિરાલાલ શાહ.

ખંભાત.

છપાવી પ્રસિદ્ધ કરનાર:

દામોદર હિરાલાલ બુકસેલર.

ખંભાત.

આવૃત્તિ ૧ લી.

સને ૧૯૨૭.

પ્રત ૧૦૦૦.

ધી " ડાયમંડ જ્યુબિલિ " પ્રિન્ટીંગ પ્રેસમાં

પરીખ દેવીદાસ હગનલાલે છાપ્યું.

સલાપોસરોડ-અમદાવાદ.

કીંમત ૦-૮-૦.

શેતરંજ એ એક રમત છે. જેમ ગંજફા (પાના) સોગટાખાઈ કાંકરીઢાવ વગેરે રમતો બેઠા બેઠા શાન્તિથી રમાય છે, તેવી રીતે આ શેતરંજની રમત રમાય છે. આ રમતથી રમનારની ખુદ્દિમાં વધારે થાય છે. આ રમતને વિચારતાં એમ અતુમાન થાય છે કે સામાન્ય માણસો કરતાં મુસદ્દી (રાજદારી) માણસોને માટે આ ખાસ અભ્યાસને વિષય છે.

થોડા વખતથી અમારા તરફથી શેતરંજ બોક્ષ તૈયાર કરાવવામાં આવ્યાં છે અને તે વેચાય છે. અત્યાર સુધીમાં ઘણી બોક્ષો વેચાઈ ગઈ છે. છતાં તેમાં મુશ્કેલી એ નડે છે કે બોક્ષ ખરીદનાર શેતરંજને રમવાની ખુકની માગણી કરે છે. આ અડચણ મને બરાબર સમજાયાથી તેવી ખુક તૈયાર કરવાની ઉર્મી-થઈ આવવાથી આ ખુક છપાવી પ્રસિદ્ધ કરવામાં આવી છે.

આજથી પંદર વર્ષ પર મારા મિત્રોની સાથે હું આ રમત, રમતો હતો, અને તે અરસામાં લાંબો ટાઇમ હું તે રમત-રમેલો. હોવાથી મને ઘણી માહિતી હતી, છતાં તે સંબંધમાં પુસ્તકો મળી આવે તો સારું એમ સમજી તેની તપાસ કરાવી. તો એ સં. ૧૯૪૪ની સાલમાં ડાનો દય ગ્રંથમાળાનું છપાયેલું પુસ્તક મળી આવ્યું. બીજું એક એવુંજ પુસ્તક મારા જોવામાં આવેલું તે પણ તેજ અરસામાં છપાયેલું હશે. એમ લાગે છે. કાવ્યસરિતા નામના પુસ્તકમાં પણ ટુંકમાં સમજણ આપેલી છે. તે જોવામાં આવી. ગુજરાતીમાં છપાયેલી આવી ખુક માટે મેં મુબાહ સુરત, અમદાવાદ, વગેરે મોટા શહેરોમાં તપાસ કરાવી પરંતુ કોઈ ઠેકાણે તે મળી શકી નહિ. આથી તેની અડચણ મને પુરેપુરી જણાઈ.

અંગ્રેજી ભાષામાં, તેમ હોંદી ભાષામાં તેના ઘણા પુસ્તકો છે પણ ગુજરાતી ભાષા જાણનારને માટે તે નકામા છે. આપણા ગુજરાત પ્રાંત

કરતાં ઉત્તર હિંદુસ્તાનમાં તેનો ધણો શોખ છે. અને આ રમત ત્યાંના ધણા માણસો સારી રીતે રમી શકે છે. આપણા પ્રાંતમાં ભાગ્યેજ સેંકડે બે ત્રણ માણસો આ રમત રમી જાણતા હશે અને કેટલાક તો શેતરંજ શું. તેનાથી પણ અજાણજ હશે.

આ પુસ્તકમાં શેતરંજમાં શું શું હોય છે અને તે કેવી રીતે રમાય છે તે બતાવવામાં આવ્યું છે.

આશા છે કે રમતના જીગ્રાસુઓ, બરાબર વાંચીને સમજશે તો આ રમત રમવામાં તેમને મુશ્કેલી પડશે નહિ અને તેમ થશે તો મારો શ્રમ સફળ થયો સમજીશ.

કોઈ પણ ગૃહસ્થ સુધારો વધારો કરવાની સૂચના કરશે તો તેમનો ઉપકાર માની બીજી આવૃત્તિ વખતે સુધારો કરવામાં આવશે.

લી. સેવક

કર્તા.



શેતરંજ.

પ્રકરણ ૧ લું.

એમાં કુલ ૩૨ મોહોરાં હોય છે તેમાં અડધા (૧૬) લાલ રંગના ને અડધા (૧૬) લીલા રંગના હોય છે.

લાલ રંગના મોહોરામાં—૧ રાગ. ૧ વજર. ૨ હાથી. ૨ ઉંટ. ૨ ઘોડા. ૮ પ્યાદા.

લીલા રંગના મોહોરામાં—૧ રાગ. ૧ વજર. ૨ હાથી. ૨ ઉંટ. ૨ ઘોડા. ૮ પ્યાદા.

આ રમત એક ચોરસ પાટીયા, અગર કાગળ અગર કપડું જે હોય તે અગર જમીન ઉપર રમી શકાય છે.

જેના ઉપર રમવું હોય તેના ઉપર ૮ લાઇનો સરખે અંતરે દોરવી. અને તેટલીજ આડી દોરવી. એટલે સરખા માપના ૬૪ ખાના થશે. દરેક ખાનું અડેક ઈંચનું હોય તો બસ થશે.

એ ૬૪ ખાનામાં પ્રથમની લાઇનમાં પહેલું ખાનું—સફેદ રાખવું ને બીજી કાળું કરવું, પછી ત્રીજું સફેદ, ને ચોથું કાળું, પાંચમું સફેદ, છઠ્ઠું કાળું, સાતમું સફેદને આઠમું કાળું, આ પ્રમાણે પ્રથમની લાઇન બનાવવી.

પછી બીજી લાઇનમાં પહેલું ખાનું કાળું કરવું ને બીજું સફેદ રાખવું, ત્રીજું કાળું, ચોથું સફેદ, પાંચમું કાળું, છઠ્ઠું સફેદ, સાતમું કાળું ને આઠમું સફેદ, આ પ્રમાણે બીજી લાઇન પુરી કરવી.

ત્રીજી લાઇનમાં પહેલું સફેદ ને બીજું કાળું એ પ્રમાણે લાઇન પુરી કરવી. ચોથી લાઇનમાં પહેલું ખાનું કાળું ને બીજું સફેદ એ પ્રમાણે લાઇન પુરી કરવી. પાંચમી લાઇનમાં પહેલું ખાનું સફેદ ને બીજું કાળું એ પ્રમાણે લાઇન પુરી કરવી. છઠ્ઠી લાઇનમાં પહેલું ખાનું કાળું

ને બીજું સફેદ એ પ્રમાણે લાઇન પુરી કરવી. સાતમી લાઇનમાં પહેલું ખાનું સફેદ ને બીજું કાળું એ પ્રમાણે લાઇન પુરી કરવી. આઠમી લાઇનમાં પહેલું ખાનું કાળું ને બીજું સફેદ એ પ્રમાણે લાઇન પુરી કરવી.

ઉપર પ્રમાણે તૈયાર કરવું. આખી બાજીમાં એક ખાનું સફેદને એક ખાનું કાળું એ પ્રમાણે આવશે. કાળાની નીચે ધોળું ખાનું આવશે ને ધોળાની નીચે કાળું ખાનું આવશે.

આ રમત રમવાને-માટે બે માણસો જોઇએ. વધારે હોય તો બે ટાળીમાં વહેંચાઈ જાય છે ને રમે છે.

રમતી વખતે બાજી એવી રીતે ગોઠવવી કે પોતાના જમણા હાથ ને છેડે સફેદ ખાનું આવે.

પ્રકરણ ૨ જી.

મોહોરાં ગોઠવવાની રીત.

રમનાર માણસોએ સામ સામા બેસી-વચ્ચે-પાટીઉં કે કાગળ (બાજી) ગોઠવવો. પોતાના જમણા હાથે સફેદ ખાનું છેલ્લું આવે તે પ્રમાણે ગોઠવવું. અને સાથેની આકૃતિ બતાવ્યા મુજબ તેમાં મોહોરાં ગોઠવવાં.

પ્રથમ બે છેડે બે હાથી મૂકવા. હાથીની જોડે બે બાજુ બે ઘોડા મૂકવા. ઘોડાની જોડે બે બાજુ બે ઉંટ મૂકવા. પછી વચ્ચે બે ખાના બાકી રહે તેમાં રાજ અને વજરને મૂકવા તે એવી રીતે કે-વજર-રાજની જમણી બાજુએ આવે આ પ્રમાણે આઠ મોહોરાં મૂક્યા પછી તે દરેકની નીચે અકેક પ્યાદુ મૂકવું. એટલે એક તરફનાં સોળ મોહોરાં બરાબર ગોઠવાઈ રહ્યા તેજ પ્રમાણે સામી બાજુએ ૧૬ મોહોરાં ગોઠવવાં હાથી સામે હાથી આવશે. ઉંટ સામે ઉંટ આવશે. ઘોડા સામે ઘોડા આવશે. પણ રાજ અને વજરમાં ફેર આવશે. એટલે રાજની સામે વજર આવશે ને વજરની સામે રાજ આવશે. મોહોરાં ગોઠવ્યા પછી ૮ પ્યાદા દરેકની નીચે મૂકી દેવા.

વચ્ચેના ૩૨ ખાના ખાલી રહે છે તે રમત રમવાને માટે છે.

આકૃતિ ૧લી.

હાથી	ઘોડો	ઉંટ	વજીર	રાજા	ઉંટ	ઘોડો	હાથી
પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ
પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ
હાથી	ઘોડો	ઉંટ	રાજા	વજીર	ઉંટ	ઘોડો	હાથી

પ્રકરણ ૩ જી.
માહોરાંઓની શક્તિ અને ચાલવાની રીત.
 નીચેની આકૃતિ ઉપરથી બરાબર સમજાશે.
 આકૃતિ ૨ જી.

૧	૨ ✕	૩	૪ ✕	૫	૬ ✕	૭	૮ ✕
૯ ✕	૧૦	૧૧ ✕	૧૨	૧૩ ✕	૧૪	૧૫ ✕	૧૬
૧૭	૧૮ ✕	૧૯	૨૦ ✕	૨૧	૨૨ ✕	૨૩	૨૪ ✕
૨૫ ✕	૨૬	૨૭ ✕	૨૮	૨૯ ✕	૩૦	૩૧ ✕	૩૨
૩૩	૩૪ ✕	૩૫	૩૬ ✕	૩૭	૩૮ ✕	૩૯	૪૦ ✕
૪૧ ✕	૪૨	૪૩ ✕	૪૪	૪૫ ✕	૪૬	૪૭ ✕	૪૮
૪૯	૫૦ ✕	૫૧	૫૨ ✕	૫૩	૫૪ ✕	૫૫	૫૬ ✕
૫૭ ✕	૫૮	૫૯ ✕	૬૦	૬૧ ✕	૬૨	૬૩ ✕	૬૪

સમજાવું—જેમાં ટપકું મૂક્યું છે તે કાળું ધર સમજાવું.

હાથી—પ્રથમનું મોહોઈ હાથી છે. તેને ચાલવાની રીત એવી છે કે તે સીધાને સીધો ચાલે છે. તેનાથી વાંકા ચલાવું નથી. એક ખાનાનો હાથી ૧ થી ૮ સુધી અને ૧-૧૯-૧૭-૨૫-૩૩-૪૧-૪૯ અને ૫૭ સુધી સીધો ચાલી શકે છે. તે ઓછામાં ઓછું એક ધર ચાલે અને વધારેમાં વધારે ૮ ધર સુધી સીધો જઈ શકે છે. પરંતુ વચમાં-આપણું અગર સામા પક્ષનું મોહોઈ આવ્યું હોય તો ત્યાં અટકી પડે છે આપણું મોહોઈ હોય તો આગળ વધી શકે નહિ. પરંતુ સામા પક્ષનું કોઈ પણ મોહોઈ (રાજા સિવાય) હોય તો તેને મારીને તે જગ્યાએ બેસી શકે છે.

હાથી બે ધર ચાલીને ૧૭ નંબરના ખાનામાં આવે તો ત્યાંથી પછી તેને જવું હોય તો ૧૮-૧૯-૨૦-૨૧-૨૨-૨૩-૨૪ સુધી સીધો ને સીધો (જેટલા ધર જવું હોય તેટલા) જઈ શકે છે. તેજ પ્રમાણે ૨૫-૩૩-૪૧-૪૯-૫૭ ના ખાનાથી સીધો જઈ શકે છે જેમ ઉભી બાજુમાં જઈ શકે છે. તેમ આડી બાજુમાં પણ ૨-૩-૪-૫-૬-૭-૮ ખાનામાંથી સીધો જઈ શકે છે. સાતમા ખાનામાંથી ૭-૧૫-૨૩-૩૧-૩૯-૪૭-૫૫-૬૩ જઈ શકે છે. એકંદરે ૬૪ ખાનામાં તે ઉપરની રીતે સીધાને સીધો જઈ શકે છે. એજ માફક ૮-૫૭-૬૪ ખાનાના હાથીઓ બધે ફરી શકે છે.

ઘોડો—બીજા ખાનાનું-મોહોઈ ઘોડો છે. તેને ચાલવાની રીત વિચિત્ર છે તે ૨૥ ધર ચાલે છે. ઘોડો પ્રથમના બે સીધા ને પછીનું એક આડું મલી ૨૥ ધર કહેવાય છે. બીજા ખાનાનું-ઘોડું ૧૦-૧૮ ને ૧૭ મા ખાનામાં જઈને બેસે તેવીજ રીતે ૧૦-૧૮-૧૯ ના ખાનામાં જઈને બેસે તેવીજ રીતે ૨-૪-૧૨ ખાનામાં જઈને બેસે છે.

જેમ હાથીને આગળ કોઈ મોહોઈ આવે તો અટકવું પડે છે તેમ ઘોડાને અટકવું પડતું નથી પરંતુ તે મોહોરાને એ કૂદી જાય છે. એટલે ગમે તેવું મોહોઈ વચ્ચે હોય તો તે કૂદીને ૨૥ ધર ચાલી શકે છે. (આવી કૂદવાની શક્તિ બીજા કોઈ પણ મોહોરામાં નથી.)

હવે-૧૭ મા ખાનાનું ઘોડું ત્યાંથી ૯-૧-૨ ખાનામાં જઈને એસે છે તેમ-૨૫-૩૩-ને ૩૪ ખાનામાં જઈને એસે છે તેમ-૧૮-૧૯ ને ૨૭ ખાનામાં જઈને એસે છે. તેમ ૧૮-૧૯ ને ૧૧ ખાનામાં જઈને એસે છે એજ પ્રમાણે બીજા ઘોડા ૭-૫૮-ને ૬૩ નંબરના બંને પક્ષોના ઘોડાઓ ઉપરની ચાલ પ્રમાણે બધી બાજુમાં ફરી શકે છે ૨૥ ધરમાં સામા પક્ષનું મોહોઈ હોય તો તેને મારે છે ને પોતાના ધરનું હોય તો પોતે ચાલી શકતું નથી.

ઉંટ—ત્રીજા ખાનાનું મોહોઈ ઉંટ છે. તેની ચાલ નવાઈ જેવી છે. તે એકી વખતે એક કરતાં વધારે ધર ચાલી શકે છે. પરંતુ તે સીધું જઈ શકતું નથી. તે તીરકસ ચાલે છે. ૩ ખાનાનું ઉંટ ૧૦ મા ખાનામાં થઈને ૧૭ મા ખાનામાં જઈને એસે છે પરંતુ ૧૦ ખાનામાં કોઈ મોહોઈ હોય તો તે ચાલી શકતું નથી. તેવી રીતે ૩ ખાનામાંથી ૩-૧૨-૨૧-૩૦-૩૯ ને ૪૮ માં ખાનામાં જઈને એસે છે.

૩૦ ખાનામાં ઉંટ હોય તે ત્યાંથી ચાલવું હોય તો ૩૦-૩૭-૪૪ ૫૧ ને ૫૮ વાળા ખાનામાં જાય છે સામી બાજુ ૨૩ ને ૧૬ ખાનામાં જઈને એસે છે તેમ ઉપર ૩૦-૨૧-૧૨-૩ ખાના સુધી જાય છે. ને નીચે ૩૦-૩૯ ને ૪૮ ખાના સુધી જાય છે એવી રીતે ચારે બાજુ જાય છે પરંતુ તે તીરકસ લાઇનમાં જ જઈ શકે છે બંને પક્ષોના ઉંટોમાંથી ૧ સફેદ ધરનું અને એક કાળા ધરનું હોય છે. સફેદ ધરનું ઉંટ-કાળા ધરમાં જઈ શકતું નથી તેમ કાળા ધરનું ઉંટ સફેદ ધરમાં જઈ શકતું નથી. તે આકૃતિમાં જેવાથી બરાબર સમજાશે. જે પ્રમાણે ૩ ખાનાનું ઉંટ ચાલે છે તેજ માફક ૬-૫૯ અને ૬૨ નંબરના ઉંટો પણ ચાલી શકે છે.

વજીર—ચોથા ખાનાનું મોહોઈ વજીર છે. શેતરંજની રમતનો મુખ્ય ખેલાડી વજીર છે. તે હાથીની રીત તેમ ઉંટની રીતે બંને રીતે ચાલી શકે છે. વજીરની બેઠક હમેશા બાદશાહને જમણે હાથે હોય છે. ઘોડાની ચાલ તે ચાલી શકતો નથી. ૪ થા ખાનામાં વજીર બેઠેલો

છે ત્યાંથી તે સીધો ૪-૩-૨-૧ ખાના સુધી જઈ શકે છે તેમ ૫-૬ ૭-૮ ખાના સુધી જઈ શકે છે. તેમ ૪-૧૨-૨૦-૨૮-૩૬-૪૪-૫૨ ને ૬૦ ખાના સુધી જઈ શકે છે. ઉપર જેમ સીધી રીતે ચાલતો ખતાવ્યો છે તેવીજ રીતે તીરકસ ચાલે અને ૪-૧૩-૨૨-૩૧ ને ૪૦ ખાના સુધી જઈ શકે છે. તેમ ૪-૧૧-૧૮ ને ૨૫ ખાના સુધી જઈ શકે છે. અંન્ને વજરો ઉપર પ્રમાણે ચાલી શકે છે પરંતુ વચમાં કોઈ મોહોઈ આવે તો ત્યાંજ અટકી પડે છે. અગર તેને મારીને ત્યાં બેસે છે બાજની ગોઠવણીમાં હાથી સામે હાથી ઘોડા સામે ઘોડું ઉંટ સામે ઉંટ ગોઠવાય છે તેવી રીતે વજર સામે વજર ગોઠવાતો નથી, પરંતુ બાદશાહની સામે-વજર ગોઠવાય છે એટલે અંન્ને પક્ષોના વજર-આમન સામન આવે છે.

બાદશાહ—પાંચમા ખાનાનું મોહોઈ બાદશાહ છે. આ રમતનો મુખ્ય સરદાર બાદશાહ છે. બાદશાહને પ્રથમવાર ચાલતી વખતે રાા ધર ચાલવાની (ઘોડાની માફક) છૂટ છે. ત્યાર પછી તે અકેક ધર ચાલે છે. તે સીધો ચાલે કે તીરકસ ચાલે ગમે તેમ ચાલે પરંતુ અકેક ધરજ ચાલી શકે છે.

બાદશાહ ચાલતાં પહેલાં જો સામા પક્ષનું કોઈ મોહોઈ તેને મારવા આવે અને તે મોહોઈને આપણે મારીએ નહિ તો બાદશાહને શેહ લાગી એમ કહેવાય છે. અને જ્યારે એ રીતે શેહ લાગે ત્યારે જો તે પ્રથમ ચાલ્યો ન હોય તો રાા ધર ચાલવાનો તેનો હક રદ થાય છે. અને ફક્ત એકજ ધર ચાલવાનું રહે છે. બાદશાહ મરતો નથી. એટલે તેને શેહ લાગે એટલે ત્યાંથી ખસેડીને બીજા સ્થળે મૂકવો જોઈએ અગર બીજું મોહોઈ મૂકી તે શેહને ખાળવી જોઈયે. એવી રીતે અકેક ધર ચલાવીને જ્યાં સામા પક્ષના મોહોઈની બીક ન રહે ત્યાં આગળ લઇ જઈ મૂકવો જોઈયે. રમતમાં બાદશાહને મારતા નથી. પરંતુ ઘેરી લે છે. તેને ચાલવાનો રસ્તો રહેતો નથી. એટલે રાજા મહાત થયો કહેવાય છે અને બાદશાહ મહાત થાય એટલે રમત પુરી થઈ ગણાય છે.

ઉપરના મોહોરાંઓની ચાલ ઉપરથી વિચારીશું તો જણાશે કે આ રમત ખાસ રાજ્યને માટે બનાવેલી હોય એમ લાગે છે. દાખલા તરીકે પ્રતાપ રાણાની વાતમાં આવે છે. તે નીચે મુજબ પ્રતાપ રાણો કહે છે. રાણી હવે શેતરંજ ખેલવાનો છે ! લુગડાના પટ ઉપર શેતરંજ ખેલવો અળગો કરી હવે મેવાડના મેદાનમાં લડાઇનો શેતરંજ રમવાનો છે. તેની ગોઠવણ કેમ કરવી તેમાં મારું ચિત્ત લાગેલું છે. આ ઉપરથી સમજાય છે કે ધણાંજ જુના વખતથી આ રમત કોઈ વિદ્વાન પુરૂષે રાજ્યને અનુલક્ષીને બનાવેલી છે.

લડાઇમાં પોતાના કિલ્લાનો અચાવ કેમ કરવો. ક્યા ક્યા મોહોરાં ક્યે ક્યે ડેકાણે ગોઠવવા કે દુશ્મનોથી આપણો અચાવ થાય. આપણા કિલ્લાના અચાવની તૈયારી કર્યા પછી આપણા ફાલતું (મોહોરાં) યોદ્ધાઓ રહે તેને દુશ્મનના લશ્કરમાં કેવી રીતે મોકલવા કે તેમનો અચાવ થાય ને દુશ્મનના માણસોને મહાત કરે, વગેરે ઉદ્દેશ આ રમતમાં સમાયેલો છે.

રાજા—લડાઇમાં પોતે થોડો ભાગ લે છે. પરંતુ બધાને હિંમત આપે છે ને દેખરેખ રાખે છે તે જરૂર પડે તો ઝંઝુમે છે.

વજીર—ચારે બાજુ ધુમા ધુમ કરીને સામા પક્ષનાઓને મારે છે નસાડે છે ને બીજા સાથીઓને બળ આપે છે.

હાથી—ચારે બાજુ દોડા દોડી કરી મૂકે છે ને સામા પક્ષનાઓને હંફાવે છે.

ઝિંટ—વાંકી ચાલે ચાલી બીજાઓને મારે છે તે પોતાના પક્ષનાઓને બળ આપે છે.

થોડો—જેમ ખાડા-નાળા-ટેકરા ખાઇઓ વગેરે ઠેકાને ફૂદી જાય છે તેમ થેકડા મારીને ચાલે છે ને સામા પક્ષનાઓને હંફાવે છે.

આગળના વખતમાં ધણી વખતે કિલ્લો તોડવાને માટે ઉઠતો ભોગ આપવો પડેલો સાંભળ્યો છે. તે એવી રીતે કે કિલ્લાના દરવાજા

ના કમાડ લાકડાના હોય છે. તેને બહારથી ખીલા જડેલા હોય છે. આખા કમાડને ત્રણ ત્રણ ચાર ચાર ઈંચને છેટે અણીવાળા લાંબા ચાર ચાર ઈંચના ખીલા જડેલા હોય છે. તે બારણાને તોડવા માટે એ ખીલાની નજીક ઉંટને આડુ ઉભુ રાખે છે પછી હાથીને દારૂ પાછ હાથીના માથાવતી જોરથી ઉંટને ધક્કો મરાવે છે. તેથી ધણી વખત ઉંટ કચડાઇ જાય છે ને બારણા ભાંગી જાય છે.

પ્યાદુ—દરેક મોહોરાની નીચે અકેક પ્યાદુ બંને તરફ હોય છે. બંને તરફના મળીને ૧૬ પ્યાદા હોય છે. રમત શરૂ કરતાં એકસાથે બે ચાલ ચાલવામાં આવે છે. તેમ બંને ધર ચાલવામાં આવે છે તે વખતે આ પ્યાદા બંને ધર ચાલે છે. ત્યાર પછી અકેક ધર ચાલે છે. દાખલા તરીકે ૧૨-૧૩ ખાનાના પ્યાદા ૨૮-૨૯ ના ખાનામાં જઈને એસે છે ત્યાર પછી દરેક વખતે અકેક ધર ચાલે છે તે હમેશ સીધું ને સીધું ચાલે છે. પરંતુ જ્યારે સામા પક્ષના મોહોરાને મારવાનું હોય છે. ત્યારે સીધું મારી શકતું નથી. પરંતુ ત્રાંસુ મારે છે એટલે ૨૮ મા ખાનાનું પ્યાદુ ૩૫-૩૭ ખાનામાં કોઈ મોહોર હોય તેને મારે છે પરંતુ ૩૬ ખાનાના મોહોરાને મારી શકતું નથી. તેમ ત્યાંથી આગળ વધી શકતું નથી-તેનામાં પાછા હઠવાની ટેવ નથી (લડાઈના મેદાનમાં શૂરવીર રજપૂતો કદી પાછા હઠેલા સાંભળ્યા નથી.) તેમ આ રમતમાં પણ પ્યાદુ કદી પાછું હઠતું નથી (પ્યાદુ એટલે પગ ચાલનાર સિપાઈ) જ્યાં હોય ત્યાંથી આગળ વધે અગર તેને તેજ જગ્યાએ મરી જાય એવી તેની રીત છે. એ સિવાય નવાઈ જેવી તેની રીત એ છે કે જો તે સામા પક્ષના છેક ઉપલે ખાને જઈ પહોંચે તો તે સજીવન થાય છે. એટલે તે પ્યાદુ હાથીના ખાનામાં જઈ એસે તો પોતાનો હાથી સજીવન થઈ તે પ્યાદાને ઠેકાણે એસે છે. ને પ્યાદાને ઉપાડી લે છે. પરંતુ જો પોતાના બે હાથીજીવતા હોય તો તે પ્યાદુ ત્યાંજ એસી રહે છે. (કેટલાક રમનારાઓ-ઘોડો-ગઠ કે વજર મરી ગયા હોય તો હાથીને બહારે તેને સજીવન કરે

છે.) (તે ઠીક નથી) તેજ પ્રમાણે પ્યાદુ હાટ કે ઘોડાને ઘેર જઈને બેસે છે તો તે સજીવન થાય છે. વજીરને ઠેકાણે જઈને બેસે તો વજીર સજીવન થાય છે. વજીર જીવતો હોય તો તે ઠેકાણે પ્યાદુ બેસી રહે છે કેમકે આગળ વધવાની જગ્યા નથી તેમ તે પાછું હઠી શકતું નથી.

આ પ્રમાણે રમતમાં પ્યાદુ-બહુજ ઉપયોગી છે-તે દુશ્મનને મારતી વખતે ત્રાંસુ મારે છે. વળી ચાલતી વખતે સીધુ ચાલે છે. તે કદી પાછું હઠતું નથી.

પ્રકરણ ૪ થું.

રમત.

આ રમતના બે પ્રકાર છે. એક જોરી અને બીજી નજોરી એટલે જો મોહોરાંને મારવાનું હોય તેને બીજી મોહોરાંનું જોર હોય તો તે મોહોરું મરાય નહિ તેને જોરી રમત કહે છે. નજોરી બાજીમાં મારંમાર વધારે થાય છે. દરેક પક્ષ પોતાને ફાવે તે આવે તે કુકરી તે (મોહોરાંને) મારે. તેથી તે રમત જલદી પુરી થાય છે. જોરી બાજી ઘણો વખત પહોંચે છે. શરૂઆતમાં રમવા શીખનારે પ્રથમ નજોરી બાજીથી જ શીખવું અને બરાબર આવડ્યા પછી જોરી રમવાની ટેવ પાડવી. જોરી બાજી રમવામાં મગજને બહુ ધ્યાન આપવું પડે છે. અને પોતાનું કોઈ મોહોરું ન જોડે ન રહે તેવી રીતે ગોઠવીને પછી બાજી ખેલવામાં આવે છે ને મોહોરું ઉપાડવામાં આવે છે. ધીમે ધીમે જોરી બાજી ઘણી રસમય નીવડે છે ને ઘણે લાંબે વખતે તે પુરી થાય છે. સાંભળવા મુજબ યુરોપ અને અમેરિકાના લોકો પોત પોતાને ત્યાં બેઠા બેઠા આ રમત રમે છે. અને કાગળોથી અગર તારથી એક બીજાને પોતાના મોહોરાં ચલાવવાનું કહે છે આવી રીતે રમતાં રમતનો અંત ઘણો જ મોડો આવે છે.

આકૃતિ ૩ બ.

૧ હાથી ✕	૨ ધોડો ✕	૩ ઉંટ	૪ વજર ✕	૫ આદશાહ	૬ કુંટ ✕	૭ ધોડે	૮ હાથી ✕
૯ ખાદુ ✕	૧૦ ખાદુ	૧૧ ખાદુ ✕	૧૨ ખાદુ	૧૩ ખાદુ ✕	૧૪ ખાદુ	૧૫ ખાદુ ✕	૧૬ ખાદુ
૧૭	૧૮ ✕	૧૯	૨૦ ✕	૨૧	૨૨ ✕	૨૩	૨૪ ✕
૨૫ ✕	૨૬	૨૭ ✕	૨૮	૨૯ ✕	૩૦	૩૧ ✕	૩૨
૩૩	૩૪ ✕	૩૫	૩૬ ✕	૩૭	૩૮ ✕	૩૯	૪૦ ✕
૪૧ ✕	૪૨	૪૩ ✕	૪૪	૪૫ ✕	૪૬	૪૭ ✕	૪૮
૪૯	૫૦ ✕	૫૧	૫૨ ✕	૫૩	૫૪ ✕	૫૫	૫૬ ✕
૫૭ ✕	૫૮	૫૯ ✕	૬૦	૬૧ ✕	૬૨	૬૩ ✕	૬૪

સમજણ:—જેમાં ટપકુ મૂકેલું છે તે કાળુ ધર સમજવું.

પ્રકરણ ૫ મું.



નજેરી રમત.

સાથેની આકૃતિ ઉપર ધ્યાન રાખી રમત શરૂ કરીએ. આપણા મોહોરાં લાલ રંગના છે. ને સાંખાપક્ષના લીલા રંગના છે આપણે બાજને બરાબર ગોઠવતી કે ૬૪ નંબરનું સફેદ ખાનું આપણા જમણા હાથ તરફ આવે હવે રમત શરૂ કરો.

આપણા ૫૨-૫૩ નંબરના પ્યાદાને ૩૨-૩૭ નંબરમાં મૂકો.

તેવીજ રીતે સાંખા પક્ષના બે પ્યાદા ૧૨-૧૩ ખાના વાળા નં. ૨૮-૨૯ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૩૭ નંબરના પ્યાદાથી ૨૮ નંબરના પ્યાદાને મારો.

તેવીજ રીતે ૨૯ નંબરના પ્યાદાથી ૩૬ નંબરના પ્યાદાને મારો. પણ તે મરાશે નહિ. જો તે પ્યાદા ઉપડી જાય તો રાજને વજીરની શેઠ લાગે છે. માટે ૪ નંબરના વજીરથી ૨૮ નંબરના પ્યાદાને મારો.

૫૧ નંબરના પ્યાદાને ૪૩ નંબરમાં મૂકો.

વજીરને ૨૮ નંબરમાંથી ૪ નંબરમાં પાછો મૂકો.

આપણા ૬૧ નંબરના વજીરથી ૨૯ નંબરના પ્યાદાને મારો. રાજને શેઠ પડે છે માટે. ૬ નંબરના ઊંટને ૧૩ નંબરમાં મૂકો.

૨૯ નંબરના વજીરથી ૧૫ નંબરના પ્યાદાને મારો.

ઉંટને ૧૩ નંબરમાંથી ૬ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૧૫ નંબરના વજીરથી ૮ નંબરના હાથીને મારો.

૪ નંબરના વજીરને ૩૧ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૮ નંબરના વજીરથી ૧૬ નંબરના પ્યાદાને મારો.

૩૧ નંબરના વજીરને ૧૩ નંબરમાં મૂકો.

૧૬ નંબરના વજીરથી ૭ નંબરના ઘોડાને મારો.

ત્રણ નંબરના ઉંટને ૨૧ નંબરમાં મૂકો.

૫૬ નંબરના પ્યાદાને ૪૯ નંબરમાં મૂકો.

૨૧ નંબરના ઉંટને ૩૦ નંબરમાં મૂકો.

૪૮ નંબરના પ્યાદાને ૪૦ નંબરમાં મૂકો.

૩૦ નંબરના ઉંટથી ૫૮ નંબરના ઘોડાને મારો.

આપણા ૫૭ નંબરના હાથીથી ૫૮ નંબરના ઉંટને મારો.

૧૧ નંબરના પ્યાદાને ૧૯ નંબરમાં મૂકો.

૬૩ નંબરના ઘોડાને ૪૬ નંબરમાં મૂકો.

૧૯ નંબરના પ્યાદાને ૨૭ નંબરમાં મૂકો.

૫૬ નંબરના ઉંટને ૩૧ નંબરમાં મૂકો.

૧૩ નંબરના વજરને ૨૧ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૬૨ નંબરના ઉંટને ૨૬ નંબરમાં મૂકો. રાજાને શેહ પડે છે. ૨ નંબરના ઘોડાને ૧૨ નંબરમાં મૂકવાથી શેહ પુરાય છે. માટે તે પ્રમાણે મૂકો.

આપણા ૪૬ નંબરના ઘોડાને ૨૯ નંબરમાં મૂકો.

૯ નંબરના પ્યાદાને ૧૭ નંબરમાં મૂકો.

૨૬ નંબરના ઉંટથી ૧૨ નંબરના ઘોડાને મારો-રાજાને શેહ પડે છે ૨૧ નંબરના વજરથી ૧૨ નંબરના ઉંટને મારો.

આપણા ૨૯ નંબરના ઘોડાથી ૧૨ નંબરના વજરને મારો. ઘોડાની શેહ રાજાને પડતી નથી.

૨૭ નંબરના પ્યાદાથી ૩૬ નંબરના પ્યાદાને મારો.

આપણા ૪૩ નંબરના પ્યાદાથી ૩૬ નંબરના પ્યાદાને મારો.

૧૦ નંબરના પ્યાદાને ૧૮ નંબરમાં મૂકો.

૧૨ નંબરના ઘોડાથી ૬ નંબરના ઉંટને મારો.

૧ નંબરના હાથીને ૩ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૭ નંબરના વજરને ૧૫ નંબરમાં મૂકો.

૩ નંબરના હાથીને ૧૯ નંબરમાં મૂકો.

૬ નંબરના ઘોડાને ૧૬ નંબરમાં મૂકો.

૧૯ નંબરના હાથીને ૨૦ નંબરમાં મૂકો.

૬૪ નંબરના હાથીને ૪૮ નંબરમાં મૂકો.

૨૦ નંબરના હાથીથી ૩૬ નંબરના પ્યાદાને મારો. રાજને શેહ પડે છે.

૧૫ નંબરના વજીરથી ૩૬ નંબરના હાથીને મારો.

૧૮ નંબરના પ્યાદાને ૨૬ નંબરમાં મૂકો.

૩૬ નંબરના વજીરને ૩૭ નંબરમાં મૂકો રાજને શેહ પડે છે.

રાજને ૬ નંબરમાં મૂકવાથી ઘોડાની શેહ પડે છે ૪ નંબરમાં મૂકવાથી ઉંટની શેહ પડે છે. માટે ૧૨ નંબરમાં રાજને મૂકો.

૪૮ નંબરના આપણા હાથીને ૪૪ નંબરમાં મૂકો. રાજને શેહ પડે છે માટે રાજને ૧૨ નંબરમાંથી ૧૧ નંબરમાં મૂકો.

૫૮ નંબરના આપણા હાથીને ૫૯ નંબરમાં મૂકો રાજને શેહ પડે છે.

માટે ૧૧ નંબરમાંથી રાજને ૧૮ નંબરમાં મૂકો.

૪૪ નંબરના હાથીને ૪૧ નંબરમાં મૂકો.

રાજને ૧૮ નંબરમાંથી ૯ નંબરમાં મૂકો.

આપણા વજીરને ૩૭ નંબરમાંથી ૩૬ નંબરમાં મૂકો.

રાજને ૯ નંબરમાંથી ૧૦ નંબરમાં મૂકો.

૧૬ નંબરના ઘોડાને ૬ નંબરમાં મૂકો.

૧૭ નંબરના પ્યાદાને ૨૫ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૪૨ નંબરના હાથીથી ૨૬ નંબરના પ્યાદાને મારો. રાજને શેહ પડે છે.

૧૦ નંબરના રાજને ૧ નંબરમાં મૂકો.

૫૯ નંબરના હાથીને ૧૧ નંબરમાં મૂકો.

રાજને ચાલવાનો રસ્તો નથી ૯ નંબરમાં જાય તો શેહ લાગે છે. ૨ નંબરમાં જાય તો શેહ લાગે છે. જેથી રાજ માહાત થયો એમ કહેવાય છે.



પ્રકરણ ૬ કું.

જોરી રમત.

પ્રથમની રીત મુજબ બાજીને બરાબર ગોઠવો આપણા મોહોરાં લાલ રંગના છે ને સામા પક્ષના મોહોરાં-લીલા રંગના છે.

શરૂઆતમાં બંને મોહોરાં બંને ધર ચાલે છે તે પ્રમાણે આપણા બે પ્યાદા ૫૨-૫૩ ખાનાવાળાને ૩૬-૩૭ ખાનામાં મૂકો તેજ માફક સામા પક્ષના ૧૨-૧૩ ખાનાવાળા પ્યાદાને ૨૮ ૨૯ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૫૧ નંબરના પ્યાદાને ૪૩ નંબરમાં મૂકો તેવી રીતે ૧૧ નંબરના પ્યાદાને ૧૯ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૫૪ નંબરના પ્યાદાને ૪૬ નંબરમાં મૂકો તેવીજ રીતે ૧૪ નંબરના પ્યાદાને ૨૨ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૪૯ નંબરના પ્યાદાને ૪૧ નંબરમાં મૂકો તેવીજ રીતે ૯ નંબરના પ્યાદાને ૧૭ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૫૬ નંબરના પ્યાદાને ૪૮ નંબરમાં મૂકો. તેવી રીતે ૧૬ નંબરના પ્યાદાને ૨૪ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૪૧ નંબરના પ્યાદાને ૩૩ નંબરમાં મૂકો તેવીજ રીતે ૧૭ નંબરના પ્યાદાને ૨૫ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૪૮ નંબરના પ્યાદાને ૪૦ નંબરમાં મૂકો. તેવીજ રીતે ૨૪ નંબરના પ્યાદાને ૩૨ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૬૨ નંબરના ઊંટને ૨૬ નંબરમાં મૂકો. ૧૯ નંબરનું પ્યાદુ તેને મારી નાંખે પણ ૩૩ નંબરનું પ્યાદુ તેને બળ આપે છે માટે મારી શકે નહિ.

૩ નંબરના ઊંટને ૩૯ નંબરમાં મૂકો. તેને પણ ૩૨ નંબરના પ્યાદાનું બળ છે માટે તે મરી શકે નહિ.

આપણા ૬૧ નંબરના વજીરને ૪૫ નંબરમાં મૂકો ૮ નંબરના હાથીને ૨૪ નંબરમાં મૂકો.

૪૫ નંબરના વજરને ૩૧ નંબરમાં મૂકો. ૨૨ નંબરનું પ્યાદુ વજરને મારે પરંતુ ૪૦ નંબરના પ્યાદાનું તેને બળ છે માટે મારી શકે નહિ. વજર ૨૪ નંબરના હાથીને મારે પરંતુ ૭ નંબરના ઘોડાનું હાથીને બળ છે માટે તે મરી શકે નહિ.

આપણે વજર ૧૫ નંબરના પ્યાદાને મારી શકે છે પરંતુ તેને ૬ નંબરના ઊંટનું બળ છે તેથી મરી શકે નહિ. લીલા રંગના વજરને ૪ નંબરમાંથી ૨૦ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૫૭ નંબરના હાથીને ૪૧ નંબરમાં મૂકો.

૨૦ નંબરના વજરને ૩૪ નંબરમાં મૂકો.

વજરની આગુબાગુ છ મોહોરાં છે. પરંતુ તે બધા એકેકના બળમાં હોવાથી મરી શકતા નથી. ૨૬ નંબરમાં ઊંટ છે તેને ૩૩ નંબરના પ્યાદાનું બળ છે. ૩૩ નંબરના પ્યાદાને ૪૧ નંબરના હાથીનું બળ છે. ૪૧ નંબરના હાથીને ૫૮ નંબરના ઘોડાનું બળ છે. ૫૦ નંબરના પ્યાદાને ૫૮ નંબરના ઊંટનું બળ છે. ૪૩ નંબરના પ્યાદાને ૫૦ નંબરના પ્યાદાનું બળ છે. અને ૩૬ નંબરના પ્યાદાને ૪૩ નંબરના પ્યાદાનું બળ છે.

આ પ્રમાણે બાજી છે તેમાં વગર બળના મોહોરાંમાં આપણા તરફનામાં ૬૪ નંબરનો હાથી-૫૫ નંબરનું પ્યાદુ અને ૫૮ નંબરનું ઘોડું આ ત્રણ વગર બળના છે.

સામા પક્ષમાં ૧ નંબરનો હાથી-૧૦ નંબરનું પ્યાદું અને ૭ નંબરનું ઘોડું. આ ન જોરા છે બાકી બધા મોહોરાંને એક બીજાનું અવાર નવાર બળ છે.

ન્યાં સુધી એક બીજાનું બળ હોય ત્યાંસુધી મોહોરં મરે નહિ આ પ્રમાણે આ રમત ધણોજ લાંબો વખત પહોંચે છે. જૂલથી કોઈ મોહોરં ન જોરં ગોઠવાઈ જાય તો તે મરી જાય છે. એટલે બહુ ધ્યાન રાખી આ પ્રમાણે રમત શરૂ રાખવી. ને જો મોહોરાંને બળ નથી તેને પછી બળ આવે તેવી રીતે ગોઠવવા, અને રમત પુરી કરવી.

પ્રકરણ ૭ મું.

મોહોરાંઓની સરખામણી.

પ્યાદુ—એ બધા મોહોરામાં હલકુ છે. તો પણ જેમ રમત વધે છે. અને પ્યાદુ ઉંચે ચઢે છે. તેમ તેની કીંમતમાં વધારો થાય છે. છેવટે તે સજીવન થાય છે. એટલે ધણુંજ મૂલ્યવાન લેખાય છે.

ઘોડો—તેની થેકડા મારતી ચાલથી આગળ વધે છે. જેટલો રમતની શરૂઆતમાં તે ઉપયોગી થાય છે. તેનાથી એછો ઉપયોગી રમતના છેવટના ભાગમાં ગણાય છે.

ઉંટ—ઘોડા કરતાં ચઢીઆતું છે. શરૂઆતમાં તે તેમજ પાછળ પણ તે એક સરખુંજ કામ કરે છે.

હાથી—બન્ને મોહોરાં કરતાં હાથી વધારે કીંમતી છે. શરૂઆત માં તે બહુ ખપમાં આવતું નથી. પરંતુ જેમ જેમ બીજા મોહોરાં કમી થતા જાય છે તેમ તેમ તે ધણુંજ કામ કરે છે. રમતના અંત વખતે તો તે કેટલીક વખત બાજમાં અગ્રેસર થઈ રહે છે.

વજીર—બધા મોહોરાં કરતાં શ્રેષ્ઠ છે. તેને ઝાઝું કામ કરવાનું હોતું નથી. પણ તે જરૂર પડે આગળ ધસે છે. શરૂઆતમાં તે જેટલો ઉપયોગી છે. તેટલોજ આખરમાં પણ ઉપયોગી છે.

રાજા—પોતાના જોરથી રહી શકતો નથી પરંતુ બીજા પ્યાદાઓના બળથી ટકી શકે છે. છેવટના ભાગમાં કેટલાક મોહોરાંને તે બળ આપે છે.

ટુંકમાં એટલુંજ જાણવાનું કે દરેક મોહોરૂં પોતાની ચાલની શક્તિ પ્રમાણે ઓછું વધતું બળ ધરાવે છે. તેની ખરેખરી કીંમત રમત બરાબર કસ ઉપર આવે છે. ત્યારેજ થાય છે. એમને એમ થઈ શકતી નથી.

પ્યાદા કરતાં ઘોડાની કીંમત લગભગ ૨૫ થી ૩ ગણી અંકાય છે. ઘોડા કરતાં ઉંટની લગભગ ૧૧ ગણી લેખાય છે. અને હાથીની

કીંમત ઉંટ કરતાં ૧૥ ગણી કહેવાય છે. વજીરની કીંમત હાથી કરતાં ૧૬ ગણી વધારે છે. આ પ્રમાણે મોહોરાંઓની કીંમત અડસડે ગણાય છે. અને તેજ માફક તે મોહોરાં ઓછું વતું કામ આપે છે.

પ્રકરણ ૮ મું.

શેતરંજમાં વપરાતા શબ્દોની વિશેષ માહિતી.

જેર—એક મોહોરાંનું પોતાના સગ્નતીય (પોતાના પક્ષનું) બીજા મોહોરાંને બળ આપે છે કે તે મોહોરાંને મારવાથી પોતાનું બીજું મોહોરું મારનારને મારી નાંખે છે. તેને જેર કહે છે.

શેહ—આ શબ્દ ફક્ત રાજાનેજ લાગુ પડે છે. બીજાં મોહોરાં ને મારવામાં આવે છે. રાજાને મારવામાં આવતો નથી. તેથી રાજાને જે મોહોરું મારી શકે એવી રીતે આવે તે મોહોરાંની રાજાને શેહ અથવા કીસ્ત લાગી એમ કહેવાય છે. એ કીસ્ત અથવા શેહને કાઢવા માટે રાજાના પક્ષનું કોઇ મોહોરું વચ્ચે મૂકવું જોઇએ. એવી રીતે કે શેહ આપનાર મોહોરાથી રાજાને મરાઈ શકાય નહિ તેવી રીતે મોહોરું. વચ્ચે મૂકી દેવું. તેમ ન બને તો રાજાને ખસેડવો કે જેથી શેહ પુરાઇ જાય. ઘોડાની શેહ વખતે વચ્ચે મોહોરું પૂરાવું નથી તે વખતે તો રાજાને ખસેડવોજ જોઇએ. બીજા મોહોરાં વખતે વચ્ચે બીજું મોહોરું ગોઠવાઇ શકાય છે.

જો પ્રસંગ હોય તો રાજા શેહ આપનારને મારી નાંખે છે તેથી પણ શેહ નીકળી જાય છે.

ઉંડંતશેહ—આજ એવી રીતે ગોઠવાઇ હોય કે આપણા પક્ષનું એક મોહોરું ખસેડવાથી આપણા બીજા મોહોરા વડે સામા પક્ષના રાજા ને શેહ પડે. તેવી શેહને ઉંડંત શેહ કહે છે. આવી વખતે આપણું મોહોરું, સામા પક્ષના જેરવાળા મોહોરાંને પણ મારી શકે છે.

ગાંડુ મોહોડું—રાજને માહાત કરતી વખતે રાજની સાથે, એક મોહોડું રહેવા દેવામાં આવે છે, આ રહેલું મોહોડું ગાંડુ કહેવાય છે. કારણ કે તેને મારવાનું નથી. એ મોહોરાંને મારવાનું ન હોવાથી તેને મરવાની બીક નથી, માટે તે ગમે તે સ્થાને જઈ શકે છે. ને ગમે તેને મારી શકે છે, તેને ગાંડુ મોહોડું કહે છે.

સજીવન મોહોડું—આ રમતમાં ફક્ત પ્યાદળ સજીવન થઈ શકે છે, તે એવી રીતે કે, ચાલતું ચાલતું, સામા પક્ષના છેક છેલ્લે ખાને જઈ પહોંચે ત્યારે તે પ્યાદુ, સજીવન મોહોડું કહેવાય છે.

એટલે તે પ્યાદુ-ઉટને-ઘેર જઈને એસે તો પ્યાદુ ઉપાડી લઈ તે જગ્યાએ ઉટને મૂકે છે. તેવીજ રીતે હાથીને ઘેર જઈ એસે તો હાથી સજીવન થાય, ઘોડાને ઘેર જઈ એસે તો ઘોડો સજીવન થાય ને વજીરને ઘેર જઈ એસે તો વજીર સજીવન થાય, રાજને ઘેર જઈ એસે તો રાજને બદલે વજીર સજીવન કરવામાં આવે છે. હવે તે મોહોડું જે ઘેર જઈને એસે તે મોહોડું જીવતું હોય તો તે મોહોડું (પ્યાદુ) ત્યાં ત્યાં જ એસી રહે છે. સામા પક્ષના કોઈ મોહોરાંથી તે મરી જાય તો તેમ નહિં તો જ્યાં સુધી એ જીતિનું મોહોડું મરે નહિ, ત્યાં સુધી ત્યાં એસી રહે છે. ને તે મરે ત્યારે પોતે ઉપડી જઈ-તે મોહોરાંને પોતાને સ્થાને એસાડે છે, તેને સજીવન મોહોડું કહે છે.

માહાત—રાજને કોઈ પણ રસ્તો ચાલવાનો રહેતો નથી. એટલે ચારે બાજુ. જ્યાં જ્યાં એ ખસવાનું કરે ત્યાં ત્યાં સામાપક્ષ તેને શેઠ પડતી હોય, એટલે તેનાથી આગળ પાછળ ખસી શકાય નહિ. એટલે રાજ માહાત થયો કહેવાય છે.

પ્યાદા માહાત—ઉપર પ્રમાણે રાજ માહાત થાય છે. પરંતુ તેને ચાલીને પ્યાદાની નજીક આવી પછી ચાલવાનું રહેતું નથી. તેને પ્યાદાની માહાત કહે છે, આ માહાતને રમનારાઓ ઉત્તમ ગણે છે.

મકરણ ૯ મું.

સૂચના અને સમાક્ષી.

આ રમતમાં મુખ્ય ત્રણ વસ્તુઓ યાદ રાખવાની છે તે એકે પોતાના મોહોરાંતું રક્ષણ કરવું. સામા પક્ષના મોહોરાંઓને મારવાં અને રાજને માહાત કરવો.

બાજી શરૂ કરતાં પ્રથમ વખતે દરેક માણસ એકી વખતે બે ચાલ ચાલે છે. એવો નિયમ છે કે હાથી-રાજ અને વજીરની આગળના પ્યાદળ પ્રથમ એકજ ચાલે બે સ્થાન ચાલી શકે છે, એકવાર ચાલ; ચાલ્યા પછી બે સ્થાન ચલી શકે નહિ.

જોર તો બતાવે છે તેજ-વિશેષ નહિ.

સારી રીતે-રમનાર શેતરંજના શોખીન એમ શરત કરી શકે છે કે અમુક ચાલમાં અમુક સ્થાને અને અમુક મોહોરાથી રાજને માહાત કરવામાં આવશે.

રમત શરૂ કરતાં પ્રથમ રાજના પ્યાદાને બે સ્થાન ચલાવવું એ ઉત્તમ છે, સખળ તેથી બીજા મોહોરાંને ચાલવાની જગ્યા થાય છે. ઉતાવળ કરીને પ્યાદાઓને અગાડી લઇ જવા નહિ સખળ પ્યાદાઓ બાદશાહતું રક્ષણ કરવામાં ઉપયોગી છે. જરૂર પુરતાં અડેક બંને ધર પ્યાદાઓને ચલાવી, સામા પક્ષના મોટાં મોહોરાંઓને. આવતાં અટકાવવાં એ સારું છે.

નખળા પાયા ઉપર ઉભું કંગેલું ધર ઝાઝો વખત ટકતું નથી, તેમ જોર વગર અબ્યવ સ્થિત ગોઠવાયલા મોહોરાં સામા પક્ષના મારાથો હાંશી જાય છે.

બનતા લગી બાદશાહને નકામી કીસ્ત આપવી નહિ એથી ધણી વખતે આપણને લાભને બદલે ગેર લાભ થાય છે.

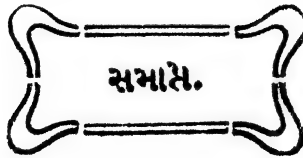
હાથી રમતમાં ધણી ઉપયોગી છે. જોથી તેને રમતમાં બહુ વહેલા ઉતારવો નહિ. બેવડે હાથીએ રમવું એ સાઈ છે. કારણ કે તે એક બીજાને મદદ આપે છે.

રમતનો અંત આવતો જાય ત્યારે રાજાએ આજ્ઞા થઈ બેસી રહેવું નહિ. પણ કેસરીઆ કરવાં ને અગાડી ધપવું. કારણ એમ કરવાથી ધણી વખત તે બહુજ સાઈ કામ કરી શકે છે, એ પણ ખૂબ ધ્યાનમાં રાખવું કે સામા પક્ષનું કોઈ પણ ખ્યાદુ અગાડી વધી, સજીવન થાય નહિ.

ઉપર બતાવ્યા મુજબ સમયને અનુસરીને વર્તવું. એ રમનારની અક્કલ ઉપર આધાર રાખે છે. રમત રમવામાં ઉતાવળું થવું નહિ અને થોડાંક મોહોરાં મરાય એટલે નિરાશ થવું નહિ, ધણીક વખતે થોડા મોહોરાં રહેલાં હોય છતાં આપણી જીત થાય છે.

બાજી રમનારાઓને તર્ક વિતર્કમાં ગરકાવ કરે છે. આસપાસ શું થાય છે. તે પણ ભૂલાવી દે છે, તર્ક ખિલવનાર તરીકે આ બાજી સર્વોત્તમ છે. એ નિઃશંક છે, એ રમનારાઓ અનુભવી શકશે.

એમ કહેવાય છે કે શેતરંજ એ ચીન દેશમાં બે હજાર વર્ષ પર જન્મ પામી હતી.



દામોદર હિરાલાલ બુકસેલર, ખંભાત.

અમારે ત્યાં મળતા પુસ્તક ને સામાનની યાદી.

શ્રીમદ્ભાગવત ગુજરાતી		,,	ભા. ૩	૪-૦-૦
પ્રેસનું	૮-૦-૦	,,	ભા. ૪	૪-૦-૦
,, ,, શુક્રમુખી કૃત	૬-૦-૦	માહાભારત વલ્લભકૃત		૬-૦-૦
શ્રી માહા શિવપુરાણ		તુળશીકૃત રામાયણ મોટી		૧૫-૦-૦
શાસ્ત્રીકૃત	૮-૦-૦	,, વચલા ગુટકા		૪-૮-૦
,, ,, પંડિત કૃત	૬-૦-૦	,, નાના ગુટકા		૧-૮-૦
શ્રી તુળશીકૃત રામાયણ		સાહોત્તરત્ન		૨-૦-૦
સટીક	૭-૦-૦	નર્મ કવિતા		૬-૪-૦
શ્રીમદ્ભાગવતગીતા ચિ-		પંચતંત્ર		૨-૦-૦
દધાનંદી	૬-૪-૦	ગુજરાતની જુની વાર્તાઓ		૩-૪-૦
શ્રી રામાયણ ગિરધરકૃત	૩-૦-૦	પૃથુરાજ યૌહાણ		૩-૪-૦
,, ,, કાયા પુંઠાની	૨-૦-૦	રાધનો પર્વત		૧-૮-૦
શ્રી આત્મપુરાણ	૮-૦-૦	કથામંજરી ભા. ૧		૨-૮-૦
ચંદ્રકાન્ત ભાગ ૧ ક્ષો	૪-૪-૦	શુકનપ્રભા ચરિત્ર		૧-૮-૦
,, ભાગ ૨ જો	૪-૧૨-૦	પિશાચમંદીર ભા. ૧		૩-૪-૦
,, ભાગ ૩ જો	૪-૪-૦	,, ,, ભા. ૨		૪-૦-૦
ઉષા ને અરણ્ય	૩-૦-૦	સ્નેહમુદ્રા		૨-૦-૦
માહાકાળીની મૂર્તિ	૪-૦-૦	મણ્ણિકાન્ત કાવ્યમાળા		૪-૦-૦
અનવરકાવ્ય	૨-૧૨-૦	દયારામકૃત કાવ્યસંગ્રહ		૩-૦-૦
સરસ્વતીચંદ્ર ભા. ૧	૨-૧૦-૦	નરસિંહમહેતા કૃત કાવ્ય-		
,, ભા. ૨	૨-૬-૦	સંગ્રહ		૩-૪-૦
,, ભા. ૩	૨-૧૦-૦	વિક્રમની વીસમી સદી		૬-૪-૦
,, ભા. ૪	૫-૧૨-૦	ગુજરાતી કહેવતસંગ્રહ		૪-૮-૦
અમરચરિત્ર ભા. ૧	૪-૦-૦	બત્રીશ પુતળીની વાર્તા		૩-૦-૦
,, ભા. ૨	૪-૦-૦	સુધખોતેરીની વાર્તા		૨-૦-૦

ત્રિભુવન કીર્તી	૧-૪-૦
અન્નેજી ઠાકોર	૨-૮-૦
સતીમંડળ ભા. ૧	૩-૮-૦
„ ભા. ૨	૩-૮-૦
કૈલાસકુમારી ભા. ૧-૨	૪-૦-૦
„ „ ભા. ૩-૪	૩-૮-૦
મનહરમાળા	૧-૦-૦
કાળરાત્રીનું ખુનીખંજર	
ભા. ૧	૩-૦-૦
„ „ ભા. ૨	૩-૦-૦
મૃગલોચની ભા. ૧ થી	
ભાગ ૧૦ સુધી	
પ્રાણલક્ષ્મી ભા. ૧	૧-૮-૦
રાજકુમારી સુદર્શના	૩-૦-૦
સચિત્ર મલયાસુંદરી	૩-૦-૦
રત્નગઢની રંભા	૩-૦-૦
કુમુદકુમારી	૩-૦-૦
સરસ્વતી	૧-૪-૦
લટકાળી લલિતા કે પ્રેમની	
દેવી	૨-૦-૦
સુંદરી સહબોધમાળા	૧-૦-૦
શ્રીઓની રંગભુમિ	૨-૮-૦
ન્યારે સૂર્યોદય થશે	૧-૦-૦
નીતિ લતાકુંજ	૧-૦-૦
મોહન મંત્રમાળા	૧-૪-૦
રસીક વિવિધ ધોળ પદ-	
સંગ્રહ	૧-૦-૦

સીંહાસન બત્રીશી ભા. ૧	૦-૧૦-૦
ગ્રીક સાહિત્યના નાટકોની	
કથાઓ	૦-૧૦-૦
મદનમોહન	૧-૦-૦
વીરમતી નાટક	૧-૪-૦
પ્રેમાનંદની પ્રસાદી	૧-૦-૦
બ્રહ્મવાહન	૦-૧૦-૦
રણયજ્ઞ	૧-૪-૦
મણી રત્નમાળા	૧-૦-૦
પંચીકરણ	૧-૮-૦
સૌન્દર્યતરવ	૦-૧૦-૦
નીતિસતક	૦-૪-૦
કર્નલ મેડોઝનું ચરિત્ર	૧-૮-૦
૨૫૦૦ વર્ષ પૂર્વનું હિંદુ-	
સ્તાન	૧-૮-૦
જહાંગીર	૧-૧૦-૦
જગદેવપરમાર નાટક મોટું	૧-૪-૦
ચંદ્રહાસ નાટક મોટું	૧-૬-૦
દુબમાં દિલાસો	૦-૧૨-૦
તપસ્વીની નાટક	૦-૧૦-૦
પ્રતાપ નાટક મોટું	૨-૦-૦
મેળની મુદ્રિકા	૧-૪-૦
કેસરી ઉત્તરાર્ધ	૧-૮-૦
કેસરી ભા. ૧ પૂર્વાર્ધ	૨-૦-૦
નીતિસાર	૦-૮-૦
લંડન રહસ્ય ભા. ૧	૧-૦-૦
„ „ ભા. ૨	૧-૦-૦
„ „ ભા. ૩	૧-૦-૦
„ „ ભા. ૪	૧-૦-૦

મનુસ્મૃતિ-સરલાર્થ	૨-૮-૦
શ્વેતસિંગ	૦-૫-૦
મુરખો	૦-૭-૦
રામજનકી દર્શન	૦-૧૨-૦
લીલા અને પ્રાનડાનો ઘેરો	૧-૦-૦
સંદ્વિગ્ધ સંસાર-સાધુ કે	
સયતાન	૨-૮-૦
ભામનીભુષણ ભાગ ૩	૧-૦-૦
મિસરની માહારાણી	૧-૦-૦
કાન્તા	૦-૧૨-૦
લીલાવતીની જીવનકળા	૧-૮-૦
નીતિશિક્ષણ	૧-૦-૦
આનંદમઠ	૧-૮-૦
નળાખ્યાન	૧-૨-૦
સહકાર પ્રવૃત્તિ	૦-૧૨-૦
બાળકોનો વૈદ્ય	૨-૦-૦
યુરોપીયન પ્રજના આ-	
ચરણનો ઇતિહાસ	૧-૦-૦
મરાઠી રિયાસત પૂર્વાર્ધ	૧-૦-૦
અચામ	૦-૧૦-૦
હિંદ સામ્રાજ્ય વોલ્યુમ ૪	૧-૦-૦
સચિત્ર શારીરવિદ્યા	૧-૦-૦
માનસશાસ્ત્ર	૧-૦-૦
નિર્ભાગી નિર્મળા	૦-૮-૦
માહત્તમા ગાંધીજીના પત્રો	૦-૬-૦
બાળકશ્વ વિજય નાટક	૦-૮-૦
કાળુ ગુલાબ	૧-૦-૦

પ્રાણપ્રયોગ અને મેસમે-	
રિઝમ	૦-૮-૦
કરણધેસો	૨-૦-૦
કાવ્યમાધુર્ય	૨-૮-૦
વનિતાવિલાસ	૦-૩-૦
કવિના અને સાહિત્ય	૧-૦-૦
આધ વેન્ડો ભા. ૧	૦-૧૨-૦
„ „ ભા. ૨	૦-૧૨-૦
મરાઠી રિયાસત ઉત્તરાર્ધ	૧-૦-૦
ધરની તથા નિશાળની	
કેળવણી	૧-૦-૦
વૈરાગ્ય અને મુમુક્ષ પ્રકરણ	૦-૧૦-૦
ધી સેલ્ફ ઇન્સ્ટીટ્યુટ ટીચર	
ભાગ ૧	૧-૮-૦
„ „ „ ભા. ૨	૧-૮-૦
ધી કમ્પલેટ ઇન્સ્ટીટ્યુટર	
રાઈટર	૧-૮-૦
વિજયકળા	૨-૪-૦
હાય આસામ	૧-૦-૦
એકાદશ સ્કંધ	૦-૧૦-૦
બાળકોનો આનંદ ભા. ૧	૦-૧૦-૦
„ „ ભા. ૨	૦-૧૦-૦
બ્રાહ્મધર્મના બ્યા. ભા. ૧	૧-૦-૦
અભિઓનો વૈદ ભા. ૧	૧-૦-૦
પંચીકરણ શાસ્ત્રીકૃત	૨-૦-૦
ગરીબોનો વૈદ	૧-૦-૦
સૌભાગ્ય શિક્ષાવળી	૧-૪-૦
આહારશાસ્ત્ર પ્રવેશિકા	૦-૮-૦

જ્યોર્જ વાશિંગ્ટનનું ચરિત્ર	૧-૮-૦
મેવાડની ઝાહોઝલાલી	૦-૧૪-૦
દલપતરામ	૧-૨-૦
હિંદુસ્તાનનો ઉદય કયારે થશે.	૧-૦-૦
ટુંકી વાર્તાઓ ભા. ૨	૦-૮-૦
દુનર શિક્ષક	૧-૮-૦
પ્રબોધ ચંદ્રોદય	૧-૦-૦
નીલનેની	૦-૮-૦
ભતૃહરિસતક	૧-૨-૦
જુહતસ્રોત રતનાકર	૧-૦-૦
પંચરત્ન ગીતા	૧-૮-૦
સમસતી-ચંદીપાઠ	૧-૮-૦
અજ્ઞાનંદ ભજનમાળા	૦-૧૨-૦
ગીતા ગુલાલજીની	૧-૦-૦
ગીતા શ્રીધરી	૦-૧૦-૦
ગીતા હલકી ૦-૩-૦ થી	૦-૮-૦
સમસતી મૂળ ગુટકા	૦-૬-૦
ગીતા મૂળ ગુટકા	૦-૬-૦
ગીતા ,, ,, નાના	૦-૫-૦
સમસતી મૂળ નાના ગુટકા	૦-૫-૦
જળધર આખ્યાન	૧-૦-૦
અભિમન્યુનો ચક્રાવે	૦-૬-૦
સુરેખા હરણુ	૦-૬-૦
મચ્છવેદ	૦-૬-૦
પ્રભાત સંમ્રહ	૦-૩-૦
છેલની વાર્તા	૦-૧૨-૦

દેલામારની વાર્તા	૦-૪-૦
વીણાવેલી ભા. ૧ સચિત્ર	૦-૫-૦
,, ભા. ૨ ,,	૦-૬-૦
ઝેરની પ્યાલી ભા. ૧ ,,	૦-૫-૦
,, ,, ભા. ૨ ,,	૦-૫-૦
સરોવરની સુંદરી ભાગ ૧,,	૦-૫-૦
,, ભા. ૨ ,,	૦-૬-૦
માનસિંહ અભેર્સીંગ ,,	૦-૫-૦
ગદવીલાલો ,,	૦-૫-૦
કહાના કુંભારની વાર્તા ,,	૦-૩-૦
કરણસિંહ ,,	૦-૫-૦
ચંદન મધ્યાગીરી ,,	૦-૨-૬
સૂર્યકુમારી ,,	૦-૫-૦
હગકન્થા વાસંતી ,,	૦-૫-૦
સતી મેનાદેવી ,,	૦-૫-૦
ચંદ્રલતા ,,	૦-૫-૦
નવલક્ષ્મી હીરજી ,,	૦-૫-૦
સતી ભક્તિ પ્રભા ,,	૦-૫-૦
દેવતાઈ બોલતો પલંગ ,,	૦-૫-૦
ચોકટનો એકેકો ,,	૦-૫-૦
નરસિંહ મહેતો ,,	૦-૫-૦
વૈતાળ પચીશી ,,	૦-૫-૦
જગદેવ ને વીરમતી ,,	૦-૫-૦
મંડળગદની મોહીની ,,	૦-૫-૦
સૌભાગ્ય સુંદરી ,,	૦-૫-૦
મહારાજ ગોપીચંદ	૦-૬-૦
હરિચંદ્ર	૦-૬-૦

ફોનોગ્રાફમાં ગવાતાં	
ગાયનો	૦-૪-૦
ભટ્ટકરિ	૦-૫-૦
સુલખાંકાવલી મોરી	૦-૬-૦
મીરાંખાઈ	૧-૮-૦
ગજરામાર	૦-૨-૦
સદેવંત સાવળીંગા	૦-૨-૦
સંગીત લીલાવતી	૦-૪-૦
પારસમણી	૦-૨-૦
લજનસાગર	૦-૨-૦
બરાસ કરતુરી	૦-૩-૦
છોટમકૃત કિરતનમાળા	૦-૮-૦
ચતુર સુંદર ગરબાવળી	૦-૫-૦
જસમા ઓડણનો ગરબો	૦-૧-૦
વૈષ્ણવના નિત્ય નિયમ	૦-૨-૦
રામ રક્ષા	૦-૧-૬
નારાયણ કવચ	૦-૧-૬
સુદામાજી	૦-૬-૦
ઓખાડરણુ	૦-૬-૦
સત્યનારાયણની કથા	
સંગીતમાં	૦-૭-૦
પ્રસન્ન બાળગરબાવલી	૦-૫-૦
શેતરંજની રમતની બુક	૦-૮-૦

**ઈનામી પ્રશ્નવાળું નાનું
ગુજરાતી પંચાંગ.**

આ પંચાંગ દર વરસે અમારા
તરફથી બહાર પડે છે. તે એટલું

બધું લોકપ્રિય થઈ પડ્યું છે કે
બહાર પડતાંની સાથે બધી નકલો
ખપી જાય છે જેથી પાછળથી
ધણા નિરાશ થાય છે. વેપારીઓ
શ્રાવણ માસમાં મંગાવી લે છે.

જાહેર ખબર આપનારાને સારો
લાભ હોવાથી મોડા મોકલનારા
વેપારીઓ નિરાશ થાય છે. માટે
તેમને વૈશ્યાખ સુદી ૧૫ પહેલાં
પોતાની જાહેરાત મોકલી આપવી.
દા. હી. બુકસેલર ખંભાત.

શેતરંજ બોક્ષ.

શેતરંજ એ બુદ્ધિબળની રમત
છે. આ રમત રમનારા માટે આ
બોક્ષ તૈયાર કરાવ્યા છે. જેમાં
હાથી-ધોડા ઉંટ વગેરે ૩૨ મોહોરો
આવે છે. જેની કીમત ૨-૮ છે.
પોસ્ટ ખર્ચ જુદું.

દા. હી. બુકસેલર ખંભાત.
માર્કિંગઈક.

આ શાહીથી લખેલું કદી જનું
નથી જેથી લુગડા ચોરાવવાની કે
ખોવાવાની ફિકર રહેતી નથી.
વૉશીંગ કુ. વાળા આનો મોટા
પ્રમાણમાં ઉપયોગ કરે છે. કીમત
શીશી ૧ ના રૂ. ૪-૦-૦

દામોદર હિ. બુકસેલર ખંભાત.

વાંચવાલાયક સચિત્ર પુસ્તકો. વી.પી. ખર્ચ દરેક લોટનું બુકું ૫૩શે.

(લોટ નંબર ૧) રૂ. ૧૪) ના	
પુસ્તકો રૂ. ૧૧) માં.	
મહાભારત વલ્લભરામકૃત	૬-૦-૦
મનહર માળા	૧-૦-૦
પ્રેમાનંદની પ્રસાદી	૧-૦-૦
પંચીકરણ	૧-૮-૦
ઊષા અને અરણ્ય	૩-૦-૦
ન્યારે સૂર્યોદય થશે	૧-૦-૦
શેત્રંજની રમત	૦-૮-૦

(લોટ નં. ૨) રૂ. ૧૨૧ ના	
પુસ્તકો રૂ. ૧૦) માં.	
લટકાળી લલિતા કે	
પ્રેમની દેવી	૨-૦-૦
મનહર માળા	૧-૦-૦
ઊષા અને અરણ્ય	૩-૦-૦
ન્યારે સૂર્યોદય થશે	૧-૦-૦
મદન મોહના	૧-૦-૦
સુડા બહોતેરા	૨-૦-૦
પંચીકરણ	૧-૮-૦
હિંદુસ્તાનનો ઉદય ન્યારે	
થશે	૧-૦-૦

(લોટ નં. ૩) રૂ. ૧૨૧ ના	
પુસ્તકો રૂ. ૧૦) માં.	
કેલાસકુમારી ભાગ ૧	
તથા ૨	૪-૦-૦
કેલાસકુમારી ભાગ ૩	
તથા ૪	૩-૮-૦

મનહર માળા	૧-૦-૦
વિરમતિ નાટક	૧-૪-૦
કાન્તા	૦-૧૨-૦
લટકાળી લલિતા	૨-૦-૦

(લોટ નં. ૪) રૂ. ૧૨૧ ના
પુસ્તક રૂ. ૧૦) માં.

ગિરધરકૃત રામાયણ	૩-૦-૦
પંચ તંત્ર	૨-૦-૦
ન્યારે સૂર્યોદય થશે	૧-૦-૦

બત્રીસ પૂતળીની વાર્તા	
પાકુ પુકું	૩-૦-૦
લટકાળી લલિતા	૨-૦-૦
પ્રેમાનંદની પ્રસાદી	૧-૦-૦
શેત્રંજની રમત	૦-૮-૦

(લોટ નં. ૫) રૂ. ૭-૮-૦ ના
પુસ્તકો રૂ. ૬) માં.

બત્રીસ પૂતળીની વાર્તા	૩-૦-૦
ન્યારે સૂર્યોદય થશે	૧-૦-૦
લટકાળી લલિતા	૨-૦-૦
મનહર માળા	૧-૦-૦
શેત્રંજની રમત	૦-૮-૦

(લોટ નં. ૬) રૂ. ૫-૮-૦ ના
પુસ્તકો રૂ. ૪-૦-૦ માં.

મનહર માળા	૧-૦-૦
પ્રેમાનંદની પ્રસાદી	૧-૦-૦
ન્યારે સૂર્યોદય થશે	૧-૦-૦

લટકાળી લલિતા	૨-૦-૦
શેત્રંગની રમત	૦-૮-૦

(લોટ નં. ૭) રૂ. ૫-૪-૦ ના

પુસ્તકો રૂ. ૪-૦-૦ માં.

ન્યારે સૂર્યોદય થશે	૧-૦-૦
લટકાળી લલિતા	૨-૦-૦
મનહર માળા	૧-૦-૦
કાંન્તા	૦-૧૨-૦
શેત્રંગની રમત	૦-૮-૦

નિશાળની ભણવાની ચોપડીઓ

બાળપોથી	૦-૦-૮
પહેલી	૦-૨-૩
બીજી	૦-૨-૮
ત્રીજી	૦-૫-૬
ચોથી	૦-૬-૮
પાંચમી	૦-૮-૮
છઠ્ઠી	૦-૮-૦
સાતમી	૦-૮-૬
લાલશંકર નાનું ગણીત	૦-૭-૦
,, મોટું ગણીત	૧-૨-૦
વ્યાકરણ વૈષ્ણવનું	૦-૩-૦
,, કમળાશંકરનું બા. ૧	૦-૪-૦
,, ,, બા. ૨	૦-૫-૦
,, ,, મધ્યમ	૧-૮-૦
,, ,, બૃહદ્	૩-૮-૦
સુજરાતનો ઇતિહાસ	૦-૨-૦
,, વલ્લભભાઈ કૃત	૦-૪-૦
ભરતખંડનો ઇતિહાસ	૦-૮-૦
,, લલિતાશંકરનો	૦-૧૨-૦

હિંદનો ઇતિહાસ	
માસ્કનનો	૧-૪-૦
બૂગાળ બા. ૧ લો	૦-૪-૬
,, ,, બા. ૨ જો	૦-૮-૦
આરોગવિજ્ઞાન	૦-૬-૦
ભુમિતિ	૦-૮-૦
એટલાસ	૦-૧૨-૦
કન્યાવાચન પહેલી	૦-૬-૦
,, બીજી	૦-૬-૬
,, ત્રીજી	૦-૭-૬
બાળ ગરબાવલી	૦-૩-૬
ગૃહવ્યવસ્થા ને આરોગ્ય	
વિદ્યા	૦-૧૦-૦
દેશીનામું	૦-૫-૦
પીંગળ	૦-૪-૦
નિબંધ સંગ્રહ	૦-૧૪-૦
વ્યુત્પત્તિ પ્રકાશ	૦-૪-૦
ગોખલે ગણીત બા. ૧	૦-૧૨-૦
બા. ૨	૦-૧૪-૦
બા. ૩	૨-૦-૦
મુખગણિત બા. ૧	૦-૨-૦
,, બા. ૨	૦-૪-૦
દેશી હિસાબ	૦-૧-૬
ખંભાતની બુગાળ	૦-૪-૦
કોપી નં. ૧ થી ૫ દરેકના	૦-૨-૬
છાપેલી દ્રોણગ ધો. ૧ થી	
૫ દરેક	૦-૧-૦
,, ધો. ૬	૦-૧-૬
,, ધો. ૭	૦-૨-૦
કોરી દ્રોણગ નાની	૦-૧-૬

„ „ મોટી ૦-૪-૦

„ „ „ કલરીંગ ૦-૬-૦

ધોરણુવાર-નોટા

ધોરણુવાર સૃષ્ટીજ્ઞાન

પહેલીથી સાતમી સુધીના અર્થો.

અંગ્રેજી-પ્રાયમરથી તે મેટ્રીક સુધીની તમામ ચોપડીઓ, મીનીંગ્સ, સંસ્કૃત કારસી ને ફ્રેન્ચ બુકો તેમ જાપાનસ બુકો સાથે મળશે.

ટ્રોઇગનો તમામ સામાન ટ્રોઇગ બુકો, બ્રશ, રખડ, રકાબી, પીન, ઇક, કમ્પાસ-કમ્પાસ બોક્ષ વગેરે.

લખ માટે-છાપવાના ફેન્સી ક્યાડ, નોટપેપર, કવર તેમ કંકોત્રીના છાપેલા કચાડો વગેરે.

દવાઓ-પેટન્ટ દરેક જાતની દવાઓ તેમ ઓપ્રીશયલ દવાઓ મોટા પ્રમાણમાં રહે છે.

સ્ટેશનરી-દરેક જાતજાતની પેન્સીલો તેમ રબરો, નોટપેપર, કવર, હોલર, સ્ટીલ, ખડીયા, પેનરેક સ્ટેન્ડ, પેપરસ્ટેન્ડ, ટાંકણી લાલ રખડસ્ટેમ્પ પેપર, બ્લોટીંગ પેપર ચાકબોક્ષ વગેરે દરેક જાતની સ્ટેશનરી મળે છે.

કાગળો-પ્રુલીસ્કેપ બારે તેમ હલકા સારી ક્વાલીટીના ખાઉ-

પેપર, બ્લોટીંગપેપર વગેરે મળે છે.

તેલ-માથામાં નાંખવાના સુગંધીદાર તેલો, કામીનીઆઓઇલ, ગુલાબનું, ચંપાનું, આમળાનું વગેરે જુદી જુદી જાતના તેલો સેન્ટલવુડર વગેરે જુદી જુદી જાતના મળે છે.

સાબુ-જુદી જુદી જાતના સાબુ જેવા કે રીમલ, પીયર્સ, સનલાઇટ, કારબોનીક ક્યુટીકોરા વગેરે બધી જાતના.

ફાઉન્ટેનપેન-દરેક જાતની હલકી તેમ બારે તેમાં પુરવાની સ્વાનઇક લખવા માટે સ્ટીક્સ-ઇક, બ્લુબ્લેક તેમ લાલ વગેરે મળે છે એકસરસાઇઝ બુક સારી ઉચી ક્વાલીટીના કાગળની બનાવેલી ૪૮ પેજ ૯૬ પેજ ૧૯૨ પેજ વગેરે મળે છે.

બ્લુબ્લેક ઇંકપાઉડર પેકેટ-આ પેકેટથી ૨૬ ઓસ સારી શાહી તૈયાર થાય છે આ શાહી ઇંગ્લીશ શાહીની બરાબર થાય છે તે સિવાય માર્કિંગઇક તેમ રખડ સ્ટેમ્પ ઇક પણ મોટા પ્રમાણમાં મળે છે.

પંચાંગો-દરેક વર્ષે નીકળતા નવા પંચાંગો ડાયરીઓ, રાજમેળ વગેરે મોટા પ્રમાણમાં રાખીએ છીએ.

દામોદર હીરાલાલ બુકસેલર-મંલાત.



